Чудик

Я могу делать вещи, вещи, которые не под силу нормальным людям. Но у них есть цена — я всё ещё не заплатил её целиком, но счёт должен скоро прийти. Лучше я тебе ничего больше не скажу. Если ты окажешься слишком близко, ты пострадаешь.

Имя:
Внешность:
Рейтинги:
Очарование: *манипулировать*
Хладнокровие: *действовать под угрозой, прийти на помощь*
Проницательность: *расследовать дело, оценить ситуацию*
Стойкость: *надрать жопу, защитить*
Потусторонность: *применить магию*

Чтобы создать своего чудика, выбери имя. Затем следуй инструкциям ниже, чтобы определить внешность, рейтинги, ходы, тёмную сторону и снаряжение. В конце, представься и выбери историю.

Внешность, выбери один из каждого списка

- Мужчина, женщина, мальчик, девочка, скрыто, андрогин.
- Горящие глаза, тёмные глаза, накрашенные глаза, пустые глаза, немигающие глаза, пронзающие глаза, скрытые тенью глаза, пугающие глаза.
- Неопрятная одежда, обычная одежда, готская одежда, опрятная одежда, нердовская одежда.

Рейтинги

Выбери одну строку

- ☐ Очарование +1, Хладнокровие =0, Проницательность +1, Стойкость -1, Потусторонность +2
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие +1, Проницательность =0, Стойкость +1, Потусторонность +2
- ☐ Очарование +2, Хладнокровие =0, Проницательность -1, Стойкость -1, Потусторонность +2
- ☐ Очарование =0, Хладнокровие -1, Проницательность +1, Стойкость +1, Потусторонность +2
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие -1, Проницательность +2, Стойкость =0, Потусторонность +2

Тёмная сторона

Твои силы происходят из нехорошего источника, и иногда ты испытываешь искушение делать то, что делать не стоит. Это могут быть приказы от того, кто даровал тебе твою силу, или стремления, прорывающиеся из твоего подсознания. Что-то вроде этого.

Что бы это не было, оно беспокоит тебя.

Выбери три тэга для своей тёмной стороны:

- ☐ Насилие
- ☐ Подавленность
- ☐ Секреты
- ☐ Похоть
- ☐ Тёмная сделка
- ☐ Чувство вины
- ☐ Бездушность
- ☐ Зависимость
- ☐ Перепады настроения
- ☐ Ярость
- ☐ Саморазрушение
- ☐ Жажда могущества
- ☐ Несдержанность
- ☐ Галлюцинации
- ☐ Боль
- ☐ Паранойя

Хранитель может сказать тебе делать неприятные вещи (соответствующие тегам), когда твои силы требуют этого. Если ты их делаешь, что бы не было сказано, отметь опыт. Если ты не делаешь это, то твои силы недоступны до конца дела (или пока ты не сорвёшься). По мере того, как ты тратишь удачу, запросы будут становится всё больше и неприятнее.

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы, и три хода чудика.

- **Телепатия**: ты можешь читать мысли людей и вкладывать слова в их разум. Это может позволить тебе расследовать дело или оценивать ситуацию без необходимости собственно говорить. Ты так же можешь манипулировать кем-либо без слов. Ты всё ещё кидаешь ходы как обычно, но люди не ожидают твоей безумной ментальной коммуникации.
- **Порча**: когда ты колдуешь заклинание (с помощью "применить магию"), кроме обычных эффектов ты можешь выбирать из следующего списка:
  - Цель подхватывает болезнь
  - Цель моментально получает урон (2 урона магическое игнорирует броню)
  - Цель ломает что-то ценное или важное
- **Взор**: ты можешь видеть невидимое, особенно духов и магическое влияние. Ты можешь общаться (и даже может быть заключать сделки) с духами, которых ты видишь, и они дают тебе дополнительные возможности замечать улики, когда ты расследуешь дело.
- **Предчувствие**: в начале каждого дела, брось +Потусторонность. На 10+ ты получаешь подробное видение чего-то плохого, что ещё не случилось. Ты получаешь +1 на броски, предотвращающие это, и отметь опыт, если ты сумел предотвратить. На 7-9 ты получаешь туманные картины чего-то плохого, что произойдёт: отметь опыт, если ты предотвратил это. При провале ты получаешь видение чего-то плохого, случающегося с тобой, и хранитель получает запас 3, чтобы тратить 1-к-1 на пенальти к твоим броскам.
- **Наитие**: когда что-то происходит что-то плохое (или готовится произойти) где-то, где тебя нет, брось +Проницательность. На 10+ ты знаешь, куда тебе нужно отправится, как раз тогда, чтобы вовремя оказаться там. При провале, ты оказываешься там поздно — вовремя, чтобы вмешаться, но не предотвратить это полностью. При провале, ты оказываешься там как раз вовремя, чтобы самому попасть в центр проблем.
- **Настройка**: ты можешь настроить свой мозг на монстра или миньона. Брось +Потусторонность. На 10+ получи запас 3, на 7-9 — запас 1. Трать запас, чтобы задавать хранителю вопросы из следующего списка, и получи +1 к броскам, когда действуешь в соответствии с ответами:
  - Где это существо прямо сейчас?
  - Чем оно собирается заняться прямо сейчас?
  - На кого оно нападёт следующим?
  - Кого оно считает наибольшей угрозой?
  - Как я могу привлечь его внимание?
- **Крикун**: ты можешь использовать свои силы, чтобы надрать жопу: бросай +Потусторонность вместо +Стойкости. Атака 2 урона близко очевидное игнорирует броню. При провале, ты получаешь магическую отдачу.
- **Сглаз**: ты можешь заставлять случайности случаться по твоей воле. Когда ты сглаживаешь цель, брось +Потусторонность. На 10+ получи запас 2, на 7-9 — запас 1. При провале хранитель получает запас 2, чтобы использовать его против тебя тем же образом. Трать запас, что бы:
  - Помешать охотнику, дав ему -1 к следующему броску.
  - Помочь охотнику, дав ему +1 к броску, мешая его врагу.
  - Помешать тому, что пытаются сделать монстр, миньон или свидетель
  - Причинить цели 1 урон несчастным случаем
  - Цель найдёт что-то, что ты оставил ей.
  - Цель потеряет что-то, что ты скоро найдёшь

Снаряжение

Ты получаешь два нормальных оружия и любые магические предметы или амулеты, которые ты используешь, чтобы применять свои силы.

Обычное оружие (выбери два):

- Револьвер .38 (2 урона близко перезарядка громкий)
- Девятимиллиметровый (2 урона близко громкий)
- Охотничья винтовка (2 урона далеко громкая)
- Дробовик (3 урона близко кровавый)
- Большой нож (1 урон рука)

Знакомство

Когда вы здесь, дождитесь всех остальных, чтобы вы могли представиться друг другу все вместе.

Пройдитесь по всей группе по очереди. В свой черёд представь своего чудика по имени и внешности, и расскажи остальной группе, что они знают о тебе.

История

Пройдитесь по всей группе ещё раз. Когда будет твоя очередь, выбери одно для каждого из охотников:

Охотник	История	Заметки
	Он учил тебя контролировать твои силы, может быть, тому, что ты вообще можешь их контролировать.	
	Вы кровные родственники. Решите вмести, какие.	
	Вы женаты, или какие-то романтические отношение. Решите между собой, какие именно.	
	Вы старые друзья, и полностью друг другу доверяете.	
	Ты однажды применил свои силы на него. Реши, было ли это по эгоистическим причинам или нет, и скажи ему, узнал ли он об этом.	
	Вы знаете друг друга какое-то время, но с тех пор, как твои силы проявились, ты эмоционально дистанцируешься от него.	
	Ты надеешься, что он может помочь тебе контролировать твои силы.	
	Он видел, как ты применял свои силы по эгоистическим причинам, или ради мести. Спроси его, кто бы жертвой, и затем скажи ему, что ты сделал.	

Удача

Ты можешь зачеркнуть клеточку удачи, чтобы *либо* изменить сделанный тобой бросок на 12, как будто ты так кинул, *либо* изменить ранение, которое ты должен получить на 0 урона, неважно насколько страшным оно было. Когда все твои клеточки удачи зачёркнуты, твоё везение закончилось.

ОК □□□□□□□ Обречён

Особый ход чудика:

Когда ты тратишь удачу, потребности твоей тёмной стороны растут.

Урон

Когда ты получаешь урон, отметь столько же клеточек урона. Когда ты получаешь четвёртый урон, отметь "нестабилен"

ОК □□□|□□□□Умираешь Нестабилен: □(нестабильные раны ухудшаются со временем)

Повышение уровня

Опыт: □□□□□

Когда ты совершаешь бросок и получаешь 6 или меньше в сумме, или когда ход предписывает тебе это, отметь клеточку опыта.

Когда ты заполнил все пять клеточек опыта, ты повышаешь уровень. Сотри отметки и выбери улучшение из следующего списка:

Улучшения:

- □ Получи +1 Потусторонности, максимум +3
- □ Получи +1 Хладнокровия, максимум +2
- □ Получи +1 Проницательности, максимум +2
- □ Получи +1 Очарования, максимум +2
- □ Возьми ещё один ход чудика
- □ Возьми ещё один ход чудика
- □ Измени некоторые, или все, теги своей тёмной стороны
- □ Получи мистическую библиотеку, как опция убежища эксперта
- □ Возьми ход из другого плейбука
- □ Возьми ход из другого плейбука

После того, как ты повысил уровень пять раз, ты квалифицируешься для продвинутых улучшений в добавок к тем. Они перечислены ниже.

Продвинутые улучшения:

- □ Получи +1 к любому рейтингу, максимум +3
- □ Смени тип этого охотника на новый.
- □ Создай второго охотника, чтобы играть им вместе с этим.
- □ Отметь два базовых хода как продвинутые.
- □ Отметь другие два базовых хода как продвинутые.
- □ Отправь этого охотника в отставку, в безопасность.
- □ Ты узнал, как уменьшить цену использования своих сил. Навсегда убери один тег тёмной стороны.

Заметки (команда, ходы, запас и т.д.)